A invasão de Hilsfar

Início:

Depois de um árduo semestre de trabalho em seus serviços, vocês estão aproveitando as suas merecidas férias. Vida mansa e folgada agora acompanham vocês até que... uma carta real chega as suas mãos. Ao ficar sabendo de seu conteúdo (espero que um dos personagens saiba ler), vocês sentem que suas férias estão por terminar a qualquer momento. A carta diz:

Caros amigos aventureiros,

Peço que atendam a um pedido de um rei desesperado por seu povo. Um incidente ocorreu em uma cidade próxima e agora Hilsfar corre perigo. Não quero e nem posso dizer mais nesta carta, pois se esta informação for divulgada o povo de Hilsfar ficará em desespero.

Peço que encontrem uma pessoa de confiança minha na taberna do Cão Caolho por volta das 7 horas desta noite neste mesmo dia. Vocês são minha única e última esperança, espero que entendam e possam me ajudar.

Cordialmente,

Rei Azum IV.

Esta carta deve chamar a atenção dos jogadores. Procure fazer com que todos estejam presentes no horário mencionado e no local certo para que recebam mais informações.

O mensageiro chegará um pouco depois que todos os personagens estiverem chegado. Ele os reconhecerá e se apresentará como Pholk. Ele pede para sentar-se com eles e pede algo para beber. Enquanto bebe ele começa a contar o porque deste encontro.

- Há dois dias atrás o rei Torgos do reino de Torm foi roubado. Um cristal sagrado sumiu, além de valer muito dinheiro ele é responsável pela continuidade da monarquia em Torm, que agora esta ameaçada. A única pista que possuem é uma carta não muito importante que foi encontrada no local após o crime, endereçada a Ghilku Marverick em Hilsfar.

- O rei de Torgos deu a nosso reino 1 mês para que fosse recuperado o cristal e devolvido a seu dono. A informação que possuímos é que ele fugiu para Elfs Scooth, uma cidade próxima a Hilsfar, depois que soube que está sendo procurado. Desde então ele cercou a cidade com seu exército e ameaça atacar caso o cristal não fosse recuperado. Foi tudo muito rápido e não estamos preparados para uma guerra. Queremos que vocês ajudem a salvar nosso reino.

- O rei esta oferecendo uma premiação financeira para o grupo que conseguir
salvar a cidade. An... antes que me esqueça, depois que acharem o cristal, devolva-o para o reino de Torgos.

Logo após a conversa ele se levanta, paga sua bebida e sai da taberna tomando a rua principal que termina na entrada do castelo real.

Agora os personagens estão liberados para fazer o que quiserem, inclusive partir para a aventura. Caso fiquem na cidade bole algo para incomodá-los, tornar a aventura mais leve neste ponto.

Saída de Hilsfar

Vocês preferem sair mais á noite, já que a guarda de Torm estará mais vulnerável. A cidade está quase deserta e vocês pegam a rua principal. Andam um pouco até chegarem aos portões da cidade. Os guardas os reconhecem e os deixam sair. Logo ao atravessar o portão de saída vocês avistam a guarda de Torm pronta para atacar, acampada na floresta. Vocês resolvem contorná-la para não arrumarem confusão. (O acampamento está sendo guardado por centenas de homens armados. Se alguma pessoa estranha penetrar em seu território será presa e levada até o general no outro dia de manhã. O general não é sacana e liberará quaisquer personagens se a causa foi convincente.).

Já na Floresta

Ao contornarem a guarda, uma trilha utilizada por mercadores, viajantes e aventureiros é vista (Eles podem não querer seguir a trilha e se isso ocorrer, avise-os que poderão se perder na floresta e atrasar a busca do cristal.). Á noite é bonita e escura, somente um resto de iluminação da cidade os ajuda a caminhar pela trilha. Depois de algum tempo, a escuridão é quase total e não é mais possível seguir viajem sem trombar em árvores, galhos e outros objetos. (Uma boa idéia seria acampar para recuperar as energias, já que a viajem para Elfs Scooth leva três dias.)(PS: Anote os dias gastos pelos personagens, se tudo correu certo eles terão gasto 1 dia.). Esta noite é tranqüila, sem nenhuma complicação para os aventureiros. Na manha seguinte, o dia estará claro, o sol forte e o calor ameno. O mato esta molhado devido à pequena garoa que caiu nesta noite. (Depois que seguirem viagem, ao meio dia + ou -) Um homem velho pode ser avistado à frente na trilha. (Ao se aproximarem) Ele diz: *Bom dia aventureiros! Ho, parece que não está muito bom para vocês... estão preocupados. Eu sou Volgar, um anjo-demônio, e peço em nome dos Deuses uma doação para nossa irmandade, por favor.* (Se algum personagem doar $1 ou não doar) Ele começa a murmurar algumas palavras: *Oh deus do mau ... xayhsddua!* **(Este personagem acabou de ser amaldiçoado com o “Azar”. Role**

1d6, esta será a duração da maldição). (Caso o personagem de $2) Ele agradece: *Muito obrigado meu filho. Você será recompensado.* (Caso o personagem doe $3 ou mais) Ele agradece: *Muito obrigado meu caro amigo. Guarde este medalhão da sorte com você. Ele o protegerá contra o mau em sua jornada.* Ele coloca sua mão no casaco e retira um amuleto. **(Este amuleto adiciona a vantagem "sorte" a quem o estiver usando pendurado no pescoço. Caso ele seja removido a "sorte" também será)**. O resto do dia é tranqüilo e proveitoso, a paisagem da floresta é bela. Pequenos e inofensivos animais são encontrados na jornada. À noite cai é já é hora de acampar. (Não se esqueça de retirar 3 rações e 2 litros de água consumidos durante este dia por cada personagem)(Caso for necessário faça um teste de sobrevivência na floresta).

Ao amanhecer do segundo dia de viajem, vocês reparam ao redor e percebem ter invadido a região de uma família de Bardípodas. Elas estão neste momento olhando para vocês atentamente e qualquer movimento brusco pode ocasionar uma briga. (As Bardípodas estão apenas os reconhecendo. Depois de perceberem que vocês são hostis atacarão.)(No total são 4 bardípodas, 2 adultas, 1 jovem e 1 pequena). Elas cheiram olham e ATACAM!!!
Agora não é hora de brincar e sim de lutar...

Bardípodas (Adultas)

ST=40	Vel/Esq: 4/5
DX=10	DP/RD: 0/2
IQ=3	Dano: Garras (1d+1 cort)
HT=15/30	Mordida (1d+1 cont)

Bardípoda (Jovem)

ST=37	Vel/Esq: 4/5
DX=10	DP/RD: 0/2
IQ=3	Dano: Ver cima
HT=15/27	

Bardípoda (Pequena)

ST=35	Vel/Esq: 4/5
DX=10	DP/RD: 0/2
IQ=3	Dano: Ver acima (-1)
HT=15/25	

- Para maiores detalhes e descrição sobre estes animais, ver Gurps Fantasy.

Depois de mais algum tempo de caminhada na floresta, um homem descansando na porta de uma cabana é avistado ao lado direito da

trilha. (É um homem aparentemente normal. Veste roupas de camponês e não esta empunhando nenhuma arma consigo. Tem uma boa aparência e também vê vocês).(A cabana é simples, existe uma pequena sala depois da porta, onde uma mesa é vista ao centro com 4 cadeiras ao seu redor e uma pequena bolsa em cima dela)(Esta bolsa contém dentes de criaturas, existe um que chamará a atenção dos aventureiros, um dente de um Dragão Negro!!!). (Caso os personagens queiram levar a bolsa consigo, o que será muito útil mais para frente, faça um teste de reação. Uma reação "Excelente", faz com que a bolsa seja um presente para eles. Uma reação "Muito Boa" ou "Boa", faz com que ele venda a bolsa por $2. Uma reação "Neutra" faz ele vender a bolsa por $5. Uma reação "Fraca" ou "Ruim", faz com que ele venda por $7. E uma reação "Muito Ruim". Faz com que ele não venda a bolsa. (Eles poderão tentar matar o homem e conseguirão facilmente, mas na hora de premiá-los com pontos de personagens, lembre-se disto, pois eles não são assassinos e sim aventureiros). A viajem continua tranqüila, a bela paisagem e o cheiro da floresta os acompanham durante sua caminhada por estas terras. A noite vai chegando de vagar, os animais noturnos começam a sair para caçar e continuar a viajem agora seria muito arriscado.(Lembre-se de retirar a comida e a água. E de fazer um teste de sobrevivência se achar necessário). Na manhã seguinte o dia amanhece nublado e frio. Durante algumas horas vocês caminham até avistarem Elfs Scooth. À primeira vista é uma cidade pequena e indefesa. Casas de madeira e sapé constituem as ruas de terra. As pessoas, mesmo sendo poucas, andam calmamente pelas ruas como se fosse algum tipo de feriado no lugar, outras ficam sentadas na porta de casa em uma cadeira de balanço observando o movimento. Cavalos amarrados em um poste podem ser vistos mais ao Norte, na porta de uma eventual taberna. (Na taberna poderão pegar informações sobre o assaltante. Onde mora e que ele não paga a conta da taberna a um bom tempo. Ficarão sabendo também que hoje à noite haverá uma festa na cidade. Onde todos os residentes participam. A festa é realizada à partir das 8 horas da noite e entra madrugada adentro com muita bebida e comida. (Esta hora será boa para recuperarem o cristal, dê esta dica a eles, pois o assaltante também deverá comparecer à festa, estando sua casa vazia). Eles devem Ter chegado à cidade por volta de 5 ou 6 horas da tarde. Enquanto o horário da festa não chega eles poderão aproveitar para descansar, ou quaisquer coisas que quiserem. (Principalmente achar um lugar para passar esta noite!)

A festa

Vocês se aprontam para ir ao local da festa. A cidade está muito mais agitada do que antes. Vocês nem imaginavam que existiam tantas pessoas assim aqui, senhores bem vestidos parecendo ser membros da nobreza, belas garotas filhas destes senhores, pessoas comuns e

crianças, todos os tipos de pessoas estão presentes aqui. É uma grande festa. Mais ao centro, na praça principal, é onde estão sendo servidas as bebida. Muito Vinho, chá e outras bebidas típicas desta época e local. Existem várias barracas que vendem comida, artesanato e várias outras coisas. (É proibido a venta de materiais bélicos nesta festa). Alguns guardas reais fazem a segurança do local. Andam sempre de dupla e você pode ver um a cada 100m.(Bem, não deixe que os personagens no embalar da festa esqueçam de seu verdadeiro propósito de estarem aqui, recuperar o crista!). Se pegaram a localização da casa do ladrão, levarão pouco tempo para chegarem lá. (Caso não saibam onde a casa dele fica, diga que nas conversas que acontecem na festa vocês descobrem onde ele mora). Ao chegarem na casa, ela estará quieta, como a própria rua em que estão. Por ser um pouco distante de onde esta sendo realizada a comemoração vocês podem agir tranqüilamente. A frente da casa possui uma porta branca de madeira e uma janela à sua esquerda, com uma janela mais a cima em um local que deve ser o sótão ou um segundo andar. (Não é possível ir para os fundos como alguém deve ter pensado, as casas são construídas juntas umas nas outras, sem espaço para passarem para os fundos). A porta e as janelas estão trancadas.(Caso alguém tente arrombá-las não será difícil). A porta e a janela dão para a sala principal. A janela de cima dá para um quarto.

Sala Principal: Aqui podem ser vistos sofás grandes encostados em duas paredes com almofadas em seus acentos. Uma janela ao lado oposto de onde estão pode ser vista. Ao centro uma mesa baixa com 2 xícaras de chá e restos de pães sobre a mesinha. À direita um belo quadro pode ser visto, ele retrata a foto de alguém, talvez pai ou irmão do morador. Uma escada pode ser vista à esquerda e embaixo dela uma porta normal. (Nas almofadas estão guardadas 3 moedas de ouro em cada, existem 6. A escada leva para o quarto e a porta para a cozinha)

Quarto: Aqui pode ser visto uma cama ao centro, encostada na parede. À direita da cama existe uma estátua de mármore bem pesada. À esquerda um pequeno armário e uma janela pode ser vista. (Trancada). Existe uma porta à direita que leva para escadas que descem até o sala. (O cristal está escondido dentro da estátua, basta quebrá-la. No armário pode ser encontradas roupas, e um saco com 5 moedas de ouro. Uma faca também pode ser encontrada).

Cozinha: Uma panela pode ser vista em cima do fogão (Bem rudimentar). Dentro dela uma sopa pode ser vista. (Pode ser comida. Tem um gosto bom e não fará mau a ninguém). Existem talheres, xícaras, panelas, panos, etc. (Não existe nada de especial aqui). Existe uma porta que leva a sala principal.

(Depois vocês poderão fazer o que quiser até o dia seguinte. É bom ir dormir para que aguentem a viagem no dia seguinte). (Olhando o mapa, que vocês possuem sobre o seu reino, vocês procuram o melhor

caminho para seguirem até Torm. Dois caminhos são possíveis, pela floresta contornando as montanhas, que é o mais longo, e o passando pelos Alpes, cidade localizada nas montanhas, o mais curto). (Faça os passar pelos Alpes).

Para os Alpes

(A viajem até os Alpes duram 5 dias. Dois andando pela floresta até chegarem no pé da montanha e três pelas montanhas até os Alpes. Diga aos jogadores quantos dias já gastaram e quantos dias leva esta viajem).

Vocês recolhem seus pertences e se preparam para viajar. (Pagam a conta, se ficaram em algum lugar) A cidade esta quase deserta, a festa ontem foi longa e todos devem estar cansados e de ressaca do dia anterior). Vocês andam e chegam a entrada de floresta. Preferem seguir uma trilha que os leva para o interior dela. Depois de algum tempo de viajem sons de tambores podem ser escutados mais à frente. Uma tribo indígena pode ser vista. Parecem pacíficos e comemorando alguma coisa. (Esta tribo é a dos Sucumba. Eles são um povo pacífico. Receberão quaisquer visitantes muito bem, só que os jogadores terão que passar o resto do dia por aqui em homenagem a seu Deus. Somente Xickith, o chefe da tribo, e Tybhur, o pajé, sabem sua língua. Caso alguém esteja ferido, Tybhur poderá ajudá-lo com seu ritual da cura. Ele dança e passa ervas nos locais feridos, recuperando 1d de pontos de vida do personagem, somente uma vez. Repetições consomem somente mais tempo. Mais há noite haverá uma dança típica ao redor de uma fogueira em agradecimento à boa caça que obtiveram esta época.)

No dia seguinte há uma grande despedida e vocês devem partir. Já à tarde, uma cabana grande é avistada e uma mulher mais velha é vista debruçada na janela. (Elas receberá os personagens bem e se apresenta como Alianna, a feiticeira. Ela oferece comida e bebida para os personagens. Depois de terem bebido ao chá preparado por ela, uma tonteira enorme atinge os personagens. Caso alguém não durma ela soltará o feitiço “sono”, ver Gurps Magic, nele. Bum... de repente todos estão dormindo. (A feiticeira levará todo dinheiro dos personagens, caso algum personagem tenha escondido algo ele poderá ter sorte dela não ter encontrado, mas atenção, somente o dinheiro, para que levar armas e outras coisas se não poderá usar?). Ao acordarem no outro dia, a cabeça ainda doe um pouco. Vocês reparam que todo o dinheiro sumiu... um pouco tontos resolvem continuar a jornada. Depois de algumas horas caminhando, o terreno começa a ficar irregular e íngreme, vocês estão no pé da montanha que leva para os Alpes. O resto da viajem não é tão proveitoso assim, por estarem subindo uma montanha. A noite cai e já é hora de descansar.

Já no 5 dia de viajem, uma ponte velha é avistada. Ao seu lado uma cabana aparentemente abandonada. Quando vocês se aproximam

para atravessar a ponte duas criaturas horríveis e corcundas saem da cabana e fecham seu caminho pela ponte. (A sacola de dentes será útil agora). Eles dizem em um tom áspero:

- *Parem estranhos. Se desejam passar, duas respostas a Vancass vocês deverão dar.*

O corcunda ri e pergunta: - *Há uma bruxa presa em cativeiro, sim vive nas matas. Primeiro diga a mim se você sabe dessa astuta dama como ela é conhecida, como ela se chama?*

(A resposta é Alianna.)(Se acertarem leia abaixo, caso contrário pule a Segunda pergunta e leia)

O segundo corcunda agora toma a palavra: - *Parabéns aventureiros, mas minha pergunta não é tão fácil como a dele. Através de três cidades vocês passaram. Me diga quais foram a primeira, a segunda e a última?*

(A resposta é Hilsfar, Elfs Scooth e Sucumba)

(Se não acertarem a uma das perguntas os corcundas não os deixaram passar)Ele diz:

- *A minha pergunta você errou e agora a ponte rasgou...*

(A ponte cai no abismo)

- *Para agora passar, algo de valioso vocês devem me dar.*

(Ele aceitará somente o dente de dragão que estava em uma sacola, ao entregarem para ele o dente, a ponte estará de volta ao local original) (Se não possuírem nada disto, perderão 3 dias contornando o abismo até chegarem do outro lado).

A ponte é segura, vocês atravessam ela com um pouco de medo, ao chegar ao outro lado vocês continuam a caminhar e logo escurece. É hora de descansar. (Retire as comidas e água)

Ao acordar, o dia está bonito. Vários pássaros cantam e a paisagem é mais bela do que antes. Demora um pouco, mas vocês chagam a Alpes. (A cidade esta calma, diga a eles quantos dias foram gastos até aqui. A cidade é grande, várias casas de madeira são vistas, algumas grandes e belas. Um comércio de artesanatos montado na praça é visto. Lojas de armas, armaduras, comida, animais e gerais são vistas. Os preços são um pouco mais caros. Umas 3 a 4 moedas de diferença do preço descrito no GURPS. Uma boa pousada pode ser encontrada se estivem dispostos a pagar 5 por pessoa, para passar a noite. Existe uma taberna que precisa de empregados por 1 dia e oferecerão $30, mais fazendo acordos conseguirão até uns $45).

Agora só falta chegar a Torm, que fica a dois dias de viajem pelas montanhas e um pela floresta).

Torm, até que em fim!

No primeiro dia de viajem pelas montanhas, não é muito proveitoso, uma chuva forte cai e não deixa que vocês andem muito.

Chega uma certa hora que é impossível continuar e o melhor a fazer é acampar aqui mesmo.

No segundo dia, um desabamento no caminho provocado pelo temporal atrapalha sua caminhada. Uma parte da montanha desabou na trilha. Vocês terão que escalar. (Teste escalada com um redutor de 2 pela terra estar fofa e molhada. O personagem tem que ser bem sucedido em dois testes de escalada, senão cairá no chão e sofrerá 2d-1 pontos de dano a cada queda. Uma corda seria bem útil uma hora destas). Devido ao desabamento vocês se atrasaram um pouco e o dia não rendeu muito.

Devido aos atrasos vocês não conseguiram sair das montanhas nos dois dias de viajem e ainda se encontram nela. (Teste audição de cada personagem)(Para quem for bem sucedido diga: Sons de aves grandes são escutados, parecem estar caçando algo). Mais à frente 5 aves são vistas (Caso saibam que elas passam estar caçando eles poderão se defender no primeiro turno de combate) elas se aproximam rapidamente e logo são reconhecidos como Hipogrifos. Eles atacam!!!

Hipogrifos (5)

ST=40	Vel/Esq: 15/7
DX=14	DP/RD: 1/1
IQ=4	Dano: Coices (1d+2 cont)
HT=15/25	Bicadas (1d corte)

Depois do combate, vocês começam descer as montanhas chegando na floresta. Caminham mais um pouco e anoitece. No dia seguinte vocês acordam cedo e já de tardinha chegam a Torm. (Deverão estar faltando 16 dias).

Agora não é possível falar com o rei de Torm. É melhor procurarem um lugar para descansar. No dia seguinte deverão procurar o rei, que os receberá ao saber que se trata do roubo do cristal sagrado.

Ao encontrarem-no: *- Sejam bem vindos ao palácio real de Torm. Eu sou Torgos, o rei desta cidade. Soube que vocês sabem algo sobre o cristal roubado. O que é?*

(Depois de devolverem o cristal)

- *Estou muito contente e agradeço a sua ajuda em recuperar o cristal. Vocês merecem uma recompensa. Levem consigo 2.000 moedas de ouro (No total, não para cada aventureiro. Se forem 6 personagens o prêmio será de 3.000, e 5 prêmio de 2,500). Tomem este papal também, ele está anulando o ataque a Hilsfar, e sejam rápidos, pois o dia está chegando!!! Mais uma vez obrigado.*

(Diga aos personagens quantos dias faltam)

No mesmo dia em que receberam o papel real, vocês resolvem partir.

Voltando para casa

Depois de caminharem algum tempo o sol se põe e a noite aparece. Ao acordarem no dia seguinte vocês percebem que já estão quase no montanha. Depois de algumas horas vocês chegam ao pé da montanha. Devido as chuvas que caíram ultimamente o caminho pelas montanhas se tornaria quase impossível e demorado. A melhor opção seria a volta pela floresta. A floresta é densa e muito escura, devido a suas altas árvores tamparem a luz solar, deixando apenas pequenas frestas para iluminarem seu caminho. A dia é tranqüilo até... (teste audição – 2). (Caso seja bem sucedido diga: Murmúrios em uma outra língua podem ser escutados. Parecem ser de várias pessoas juntas, talvez um grupo de criaturas que viva na floresta)(Neste momento os Goblins estarão rastreando a trilha dos personagens). (Faça um teste de rastreamento sempre que necessário contra um NH de 18)(O grupo de Goblins se move a um deslocamento de 7.5; mais à frente na trilha existe uma armadilha preparada pelos próprios Goblins. Ela consiste em uma corda atravessada no chão que ao ser esticada ou puxada aciona uma rede, presa nas árvores, que cairá sobre os personagens. (A rede é feita de um fio resistente e fino, sendo as tentativas de cortá-la submetidas a um redutor de –2, sua RD é igual a 1 e seus pontos de vida 13). Depois de 3 turnos presos na rede, os Goblins chegarão e cercarão os personagens (Este grupo é composto por 14 Goblins caçadores). Eles serão levados arrastados para o acampamento deles, onde existem mais centenas deles famintos e a espera da comida de hoje. Suas armas, armaduras e objetos pessoais são retirados de vocês e guardados em uma cabana pequena, ao lado de um refeitório. Vocês são amarrados no centro do acampamento em troncos arrancados de árvores fincados ao chão, com cordas. Bem, vocês devem ser a próxima refeição do próximo dia. (Eles terão que fugir esta noite, antes que sejam feitos de filé pelos Goblins. Para escapar das cordas é necessário um teste da perícia apropriada com um bônus de +2, por a corda estar velha e mau amarrada). Caso os personagens façam um grande barulho, como deixar suas armas caírem no chão, gritarem ou algo parecido, alguns Goblins acordarão e darão o alarme aos seus companheiros, depois disto só restará aos personagens correrem pela mata, o que não adiantará muito, pois estando sem armadura e armas serão facilmente encontrados pelos Goblins, já que poderão deixar rastros de sangue e cheiro humano. Será o fim da jornada e de Hilsfar). (Eles poderão tentar pegar suas armaduras, armas e objetos pessoais de volta. Na cabana onde suas coisas estão, existe um homem velho amarrado e cochilando, parece ser um prisioneiro também, existem 2 guardas empunhando espadas curtas (Gládios), sentados em cadeiras e aparentemente dormindo. Qualquer barulho acordará os guardas que lutarão e gritarão por ajuda (Em Goblinês é claro!).

Goblins:
ST=8 Vel/Esq: 6/5
DX=12 DP/RD: 2/2
IQ=12 Dano: Gládio (1d-1 corte)
HT=10 (1d perf)
Perícias: Espadas Curtas (17), rastreamento (18), sacar rápido (EC)(14).
Vantagem: Visão Noturna
Objetos: Loriga de couro, $5 e um Gládio

Ao saírem do acampamento dos Goblins e retornarem à trilha, (O homem, se for salvo, e estiver junco com eles agora) o homem os leva a uma caverna no dia seguinte. De repente começa a recitar por alguns minutos palavras estranhas e com o tempo um buraco negro vai sendo formado à sua frente. Dentro dele é possível ver o acampamento dos guerreiros de Torm. Depois de terminado o velho diz:

- *Bem, aqui está minha recompensa por terem me salvado das mãos daquelas pequenas e horríveis criaturas. O portal sagrado os levará até onde precisam em um pequeno espaço de tempo. Vão, antes de que ele se feche!*

A um passe de mágica vocês estão quase no acampamento dos Tormyanos. Basta se moverem alguns metros. Ao entrarem no acampamento são presos por soldados e levados até o General, que abortará a sua missão assim que ficar sabendo da existência desta carta.

Depois de entregarem a carta ao General e ele retornar com suas tropas para Torm, vocês só pensam em voltar para casa e continuar curtindo o resto que ainda não se passou de suas férias gastando a recompensa prometida pelo rei. (A premiação será de + ou – 3.500 peças de ouro para cada personagem, de acordo com o sucesso final da aventura).

- Algumas ações tomadas pelos personagens podem não estar previstas nesta aventura, portanto como mestre você deve avaliar as ações tomadas e tome sua decisão com BOM SENSO em relação aos participantes. Você também pode modificar, acrescentar ou retirar partes desta aventura para que fique mais de acordo com seu modo e dos personagens de jogar. Com isso está garantida boas horas de diversão.
- Qualquer dúvida sobre esta aventura, personagens ou com relação a isto, é só me enviar um e-mail, pepino3@angelfire.com ou consultar a Pepino’s Home Page – http://www.angelfire.com/oh/Pepino, na seção de ajuda do RPG.
- Evie-nos críticas, aventuras ou sugestões pelo mesmo endereço acima.